

BUKU AJAR UNTUK MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN ILUSTRASI PADA MEDIA CETAK SABLON PRESS TRANSFER PAPER

Masnuna

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Masnuna.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Ilustrasi adalah hasil ungkapan dalam bentuk lukisan, gambar, sketsa, atau teknik seni rupa lainnya yang memiliki peran besar terhadap keilmuan Desain Komunikasi Visual. Gambar yang dihasilkan oleh para dekaver sangat beragam, ada realis, karikatur, vector, kartun, komik, dll. Semua gaya gambar tersebut masuk kedalam keilmuan ilustrasi. Hasil gambar yang dihasilkan oleh para dekaver bisa diimplementasikan kedalam bidang DKV. Bidang DKV disini diartikan sebagai media yang bisa dijadikan media yang tepat untuk berpromosi, menyampaikan pesan kepada audiens, atau media yang digemari oleh audiens. Diantara media promosi adalah kaos, tas, mug, piring, topi, dll. Metode untuk mengimplementasikan hasil gambar ilustrasi kedalam media DKV salah satunya adalah dengan teknik sablon. Dijaman yang modern ini teknologi sablon banyak macamnya, diantara sablon manual dan sablon digital. Sablon digital juga memiliki beberapa teknik yang belum diketahui banyak orang khususnya kalangan mahasiswa. Merujuk pada permasalahan tersebut maka buku ajar teknik sablon digital khususnya teknik sablon press transfer paper perlu diajarkan kepada mahasiswa. Buku ajar ini menunjang mata kuliah studio yang ada di DKV. Sehingga mahasiswa DKV bisa mencetak media promosi dengan keahliannya menggunakan buku ajar ini. Metode penelitian ini menggunakan dua tahapan, yaitu tahap penciptaan dan tahap publikasi. Tahap penciptaan meliputi praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Sedangkan tahap publikasi meliputi launching buku.

Kata Kunci buku, ajar, ilustrasi, sablon, press

ABSTRACT

The illustration is the result of an expression in the form of paintings, drawings, sketches, or other art techniques that have a major role in the science of Visual Communication Design. The images produced by dekavers are very diverse, there are realists, caricatures, vectors, cartoons, comics, etc. All of these image styles are included in the science of illustration. The results of the images produced by the dekaver can be implemented into the DKV field. The DKV field here is defined as media that can be used as the right media for promotion, conveying messages to the audience, or media favored by the audience. Among the promotional media are t-shirts, bags, mugs, plates, hats, etc. One of the methods for implementing the results of illustration images into DKV media is the screen printing technique. In this modern era, there are many kinds of screen printing technology, including manual screen printing and digital screen printing. Digital screen printing also has several techniques that are not known to many people, especially students. Referring to these problems, digital screen printing technique textbooks, especially press transfer paper screen printing techniques, need to be taught to students. This textbook supports studio courses in DKV. So that DKV students can print promotional media with their expertise using this textbook. This research method uses two stages, namely the creation stage and the publication stage. The creation stage includes pre-production, production, and post-production. Meanwhile, the publication stage includes the launching of the book.

Keywords book, teach, illustration, screen printing, press

PENDAHULUAN

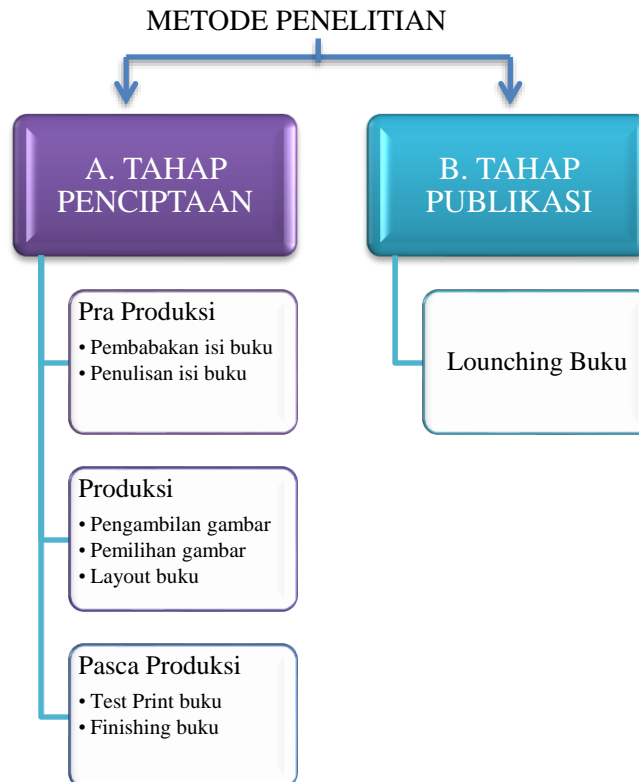
Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk mengajar. Proses belajar atau mempelajari sesuatu tentu saja tidak akan lepas dari media pembelajaran. Seseorang merespon sangat baik terhadap penerapan media gambar visual sebagai media pembelajaran seperti gambar ilustrasi. Ilustrasi adalah hasil dari tulisan dalam bentuk lukisan, gambar, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih mengutamakan hubungan subyek dengan tulisan. Ilustrasi sering bersinggungan dengan disiplin ilmu yang lain khususnya seni rupa dan desain grafis. Ini mungkin disebabkan adanya tumpang tindih fungsi dan kebutuhan (Witabora, 2012). Ilustrasi yang dibuat dengan cara manual membutuhkan teknik khusus dalam menggambar. Santoso dalam (Santoso, 2015) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Menurut Mulyadi (Mulyadi & Iswanto, 2017) menyatakan bahwa Penggunaan alat bantu sangat penting dalam meningkatkan produktifitas ini dibuktikan dengan penggunaan alat bantu traker dari manual ke semiotomatis mampu meningkatkan produktifitas sampai 30%. Di jaman yang modern seperti saat ini perkembangan ilmu dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi ini mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah dalam melakukan suatu kegiatan. Maka dari itu perlahan manusia mulai meninggalkan cara lama dan beralih menggunakan cara baru dengan memanfaatkan teknologi.

Karya desain yang banyak dihasilkan oleh mahasiswa DKV perlu di eksekusi dengan cara mencetaknya kedalam media-media DKV agar mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang telah dibuatnya. Namun selama ini mahasiswa DKV mencetak hasil desain ilustrasinya dengan cara menyerahkannya kepada jasa percetakan. Padahal mahasiswa harusnya tidak hanya mengetahui cara mendesain, namun juga harus bisa mengeksekusi desainnya. Permasalahan ini harus diselesaikan dengan cara mengajarkan mahasiswa untuk mengeksekusi hasil desain ilustrasinya. Teknik yang digunakan untuk mengeksekusi hasil desain ilustrasi adalah sablon press transfer paper dengan cara dikemas dalam bentuk buku ajar agar semua mata kuliah di DKV yang membutuhkan eksekusi desain pada media promosi bisa menggunakan buku ajar ini. Buku ajar ini mengambil studi kasus mata kuliah yang paling membutuhkan media cetak untuk mempromosikan hasil desainnya. Mata kuliah yang tepat dijadikan studi kasus adalah mata kuliah DKV 2.

Tujuan Penelitian ini adalah memudahkan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam mengeksekusi hasil desain ilustrasinya pada media promosi melalui sablon press transfer paper dan memberikan ilmu dan pengetahuan kepada mahasiswa DKV tentang media cetak dengan teknik sablon press. Manfaat Penelitian ini adalah mahasiswa DKV memiliki buku pegangan / buku acuan dalam mengeksekusi hasil desainnya dan mahasiswa setelah lulus nantinya bisa membuat dan menghasilkan produk souvenir yang bisa dijual secara umum dengan acuan buku ini.

METODE PENELITIAN

Tabel 1. Metode Penelitian



Sumber: Masnuna, 2020

Tahap Penciptaan

Tahap ini, proses penelitian dibagi menjadi 3 bagian, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Tahap ini, proses penciptaan terdiri atas 1) Pembabakan isi buku. Pembabakan dimaksudkan untuk mengklasifikasikan proses perkuliahan Desain Komunikasi Visual 2 pada tiap pertemuan yang di sesuaikan dengan RPS; 2) Penulisan isi buku, dilakukan untuk menulis seluruh kalimat yang ada dalam isi buku serta membuat soal-soal dan tugas untuk melatih pengetahuan mahasiswa; 3) penjelasan secara rinci tentang praktek sablon press.

2. Produksi

Tahap produksi terdiri atas; 1) Pengambilan gambar, dilakukan untuk melengkapi isi tulisan yang ada dalam buku. Gambar yang dimaksud adalah memfoto dan mengilustrasikan proses sablon agar materi yang disampaikan lebih muda dipahami oleh mahasiswa. Selain memfoto proses sablon pada tahap ini juga diperlukan proses menggambar secara manual untuk menjelaskan materi yang tidak bisa dijangkau dengan media foto; 2) Setelah proses pengambilan gambar dilakukan, langkah selanjutnya adalah memilih hasil foto atau gambar. Pemilihan ini diseleksi sesuai tingkat kejernihan foto, *angle* foto, dan memilih foto yang komunikatif; 3) Setelah gambar foto terpilih langkah selanjutnya adalah menata foto dan tulisan yang di *layout* dengan menggunakan prinsip DKV dengan memperhatikan *balancing*, *unity*, dan *composition*. Proses pengaturan tata letak berkaitan dengan komposisi dan posisi gambar, narasi untuk penjelasan gambar, nomor halaman, serta elemen-elemen *layout* yang lainnya. Agar alur buku bisa dibaca dan dilihat dengan mudah. *Layouting* juga berfungsi sebagai kunci kesuksesan penyampaian informasi. Tata letak yang baik dengan menggunakan ukuran huruf dengan tingkat keterbacaan

yang baik membuat isi buku lebih sempurna dicerna dan enak dibaca. Penyusunan tata letak ini sesuai dengan bagian-bagian cerita yang telah diatur pada saat pembabakan. Proses *me-lay out* menggunakan *software* Photoshop.

3. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi meliputi; 1) *test printing*, yaitu melakukan uji coba cetak 1 buku untuk melihat hasil desain dan *lay out* buku secara keseluruhan, barangkali ada gambar yang pecah sehingga tidak bisa dilihat dengan jelas, dengan adanya test printing ini maka gambar yang pecah bisa diganti. Selain itu membaca buku hasil test printing juga perlu dilakukan, hal ini untuk mengoreksi apabila ada kalimat atau tulisan yang salah, sehingga masih bisa dibenarkan; 2) Setelah test printing dilakukan langkah selanjutnya adalah *finishing buku* dengan melakukan koreksi isi buku yang telah di cetak 1 kemudian di revisi. Koreksi buku meliputi gambar, tulisan, layout, cek halaman, warna. Setelah finishing buku dilakukan maka buku bisa dicetak massal. Pencetakan dilakukan dengan teknik cetak *offset* menggunakan hitam putih. Cetak offset minimal 250 eksemplar. Setelah *file* dicetak, kemudian disusun menurut bagian dan halamannya masing-masing dan dijilid (*binding*) dengan teknik softcover. Pemilihan bahan cetak dan *finishing* juga mempengaruhi tampilan buku. Untuk cover buku, memakai bahan *art paper*. Untuk isi buku, menggunakan kertas *HVS*. Kertas yang dipilih berwarna putih agar dapat menampilkan detail yang menarik dari gambar yang disajikan secara tajam.

Tahap Publikasi

Lounging buku dilakukan dikalangan mahasiswa khususnya mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2. Umumnya untuk semua mahasiswa DKV dan juga masyarakat umum yang memerlukan buku ini.

PEMBAHASAN

Aspek-aspek yang dimiliki buku ini adalah sebuah buku ajar yang dapat dijadikan pegangan atau pedoman untuk proses belajar mengajar bagi mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2. Selain sebagai buku pegangan untuk mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2 buku ini juga bisa dijadikan pegangan/penunjang bagi mahasiswa DKV yang ingin mengeksekusi hasil desainnya. Masyarakat umum juga bisa menggunakan buku ini, karena konten buku ini membahas tentang produksi media promosi yang bisa dijual secara umum dan massal.

Keunggulan Buku

1. Buku ajar untuk mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2 yang sebelumnya belum pernah ada buku ajar yang menunjang mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2.
2. Buku penunjang bagi mahasiswa DKV untuk mengeksekusi hasil desain ilustrasinya.
3. Konten buku ini berisi sesuai RPS mata kuliah Desain Komunikasi Visual 2 selama satu semester. Isi RPS Desain Komunikasi Visual 2 antara lain: (1) Pengertian Desain Komunikasi Visual; (2) Teknik Pengumpulan Data; (3) Materi Logo; (4) Semiotika; (5) Graphic Standart Manual (GSM); (6) Menyusun Layout; (7) Supergrafis; (8) Identitas Visual; (9) Sign Sistem; (10) Desain Ilustrasi pada Media Souvenir; (11) Implementasi Desain Ilustrasi pada Media Souvenir dengan Teknik Sablon Press; (12) Sablon Press Transfer Paper Dark Dan Light Pigment.
4. Walaupun sebagai buku ajar untuk mata kuliah tertentu, buku ini juga bisa dijadikan pedoman bagi masyarakat umum yang ingin belajar atau memproduksi media promosi. Sehingga buku ini juga bisa di jual secara umum.
5. Ukuran buku 17x24 sesuai ukuran standart penerbit.

Konten Buku

1. Cover Depan

Cover buku menggunakan *Soft Cover*. Memuat judul buku, nama penulis, logo penerbit, logo laboratorium Cetak dan Ilustrasi sebagai laboratorium yang telah menunjang alat untuk praktek sablon pada penelitian ini, dan logo UPN “Veteran” Jatim sebagai Instansi yang mendanai penelitian ini.

2. Halaman Judul

Halaman judul akan berisi pengulangan dari judul buku dan nama penulis, logo, editor, dan ilustrator.

3. Impresum

Berisi keterangan seperti keterangan judul, nama penerbit, nama penulis, nama editor, tahun penerbitan, tahapan cetakan, nomer hukum, ISBN, dan lain-lain.

4. Persembahan dan Ucapan terimakasih

Berisi tentang tujuan buku ini diperuntukkan bagi kalangan civitas akademika dan juga ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi pada pembuatan buku.

5. Daftar Isi

Berisi susunan dari bab-bab yang disusun secara keseluruhan sehingga dapat memudahkan para pembaca dalam menelusuri bagian-bagian konten tertentu pada buku ini.

6. Kata Pengantar

Berisi kata pengantar dari ketua peneliti/penulis buku yang membahas tentang isi buku.

7. Isi Buku

Halaman ini merupakan bagian inti dari bukunya yang berisi beberapa bab. Isi buku disesuaikan dengan RPS mata kuliah DKV 2 selama 1 semester. Berikut isi buku ajar DKV 2 selama 1 semester:

- a. BAB 1: Pengertian Desain Komunikasi Visual (Penjelasan tentang pengertian DKV sebagai pengingat materi DKV 1).
- b. BAB 2: Teknik Pengumpulan Data (Pengertian dan macam – macam teknik pengumpulan data).
- c. BAB 3: Logo (Pengertian Logo, Teori Gestalt, Teori Golden Ratio pada Logo).
- d. BAB 4: Semiotika (Penjelasan tentang semiotika yang berkaitan erat dengan logo).
- e. BAB 5: Graphic Standart Manual (GSM) (Pengertian GSM dan cara membuat GSM).
- f. BAB 6: Menyusun Layout (Pengertian layout dan cara memahami tata letak dalam DKV).
- g. BAB 7: Supergrafis (Pengertian Supergrafis dan cara membuatnya).
- h. BAB 8: Identitas Visual (Penjelasan tentang Identitas Visual yang mencakup gambar grafis pada beberapa media).
- i. BAB 9: Sign Sistem (Pengertian, fungsi, dan penerapan sign system).
- j. BAB 10: Desain Ilustrasi pada Media Souvenir (Pengertian media souvenir yang berkaitan dengan keilmuan DKV. Media- media apa saja yang berhubungan dan diperlukan oleh DKV. Pembuatan gambar ilustrasi dan proses pewarnaan untuk keperluan implementasi pada media DKV dengan teknik sablon press).
- k. BAB 11: Implementasi Desain Ilustrasi pada Media Souvenir dengan Teknik Sablon Press (Pada bab ini meliputi definisi sablon, pengertian sablon, dan prospek percetakan di dunia industry).

- l. BAB 12: Sablon Press Transfer Paper Dark Dan Light Pigment^[L1 SEP] (Peralatan sablon meliputi peralatan pokok dan alat-alat bantu untuk sablon. Proses sablon press souvenir kaos berwarna dan putih menggunakan transfer paper tinta pigmen).
- m. BAB 13: Sablon Press Transfer Paper Sublim (Proses sablon press souvenir mug, payung, topi, tumbler, dll. menggunakan transfer paper tinta sublim).
- n. Daftar Pustaka: Bagian ini berisi sumber buku yang dipakai keperluan pembuatan buku ilustrasi.
- o. Cover Belakang: Bagian ini akan berisi ringkasan/sinopsis buku yang menjelaskan isi dari buku ini secara singkat, judul buku, barcode ISBN, dan logo.

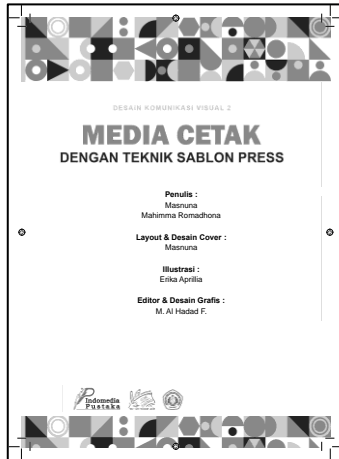
Deskripsi Buku

1. Judul Buku: Media Cetak dengan Teknik Sablon Press
2. Penerbit : Indomedia Pustaka
3. Jumlah Halaman : 200 Halaman
4. No. ISBN : 978-623-7889-47-2
5. Tahun Terbit : 2020-10-01
6. Penulis 1 : Masnuna, ST., M.Sn
7. Penulis 2 : Mahimma Romadhona, ST., M.Ds
8. Editor : M. Hadad Firmansyah
9. Ilustrator : Erika Aprilia
10. No. Hak Cipta : sertifikat_EC00202045838
11. Cetak Cover : Warna Soft Cover
12. Cetak Isi : Hitam Putih
13. Ukuran Buku : 17x24 Cm.

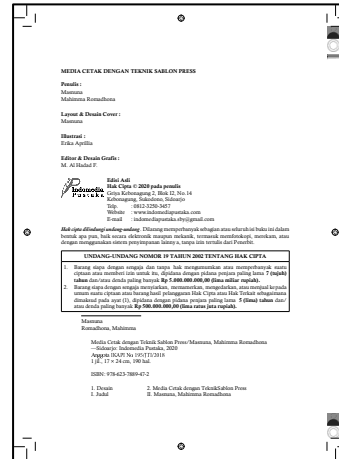
Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press



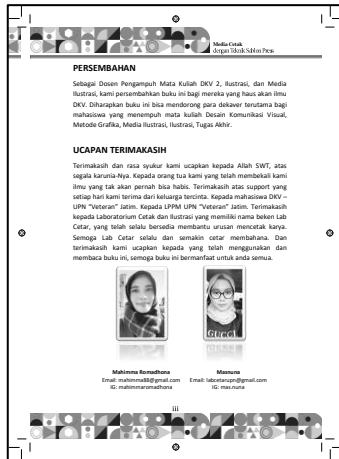
Gambar 1. Desain Cover Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



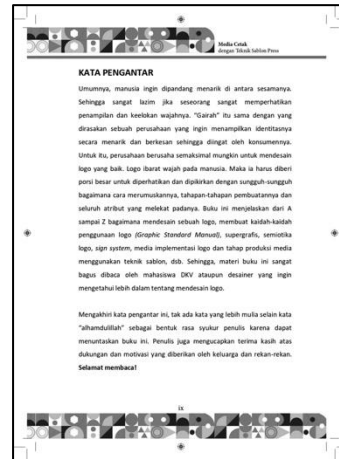
Gambar 2. Desain Cover Dalam Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



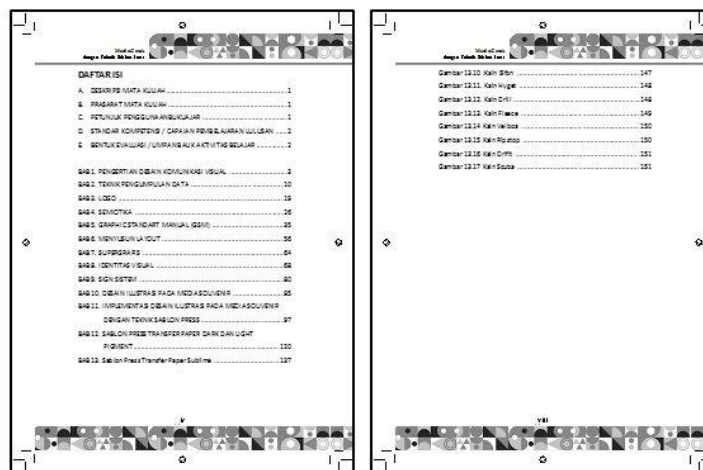
Gambar 3. Impressum Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



Gambar 4. Persembahan Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



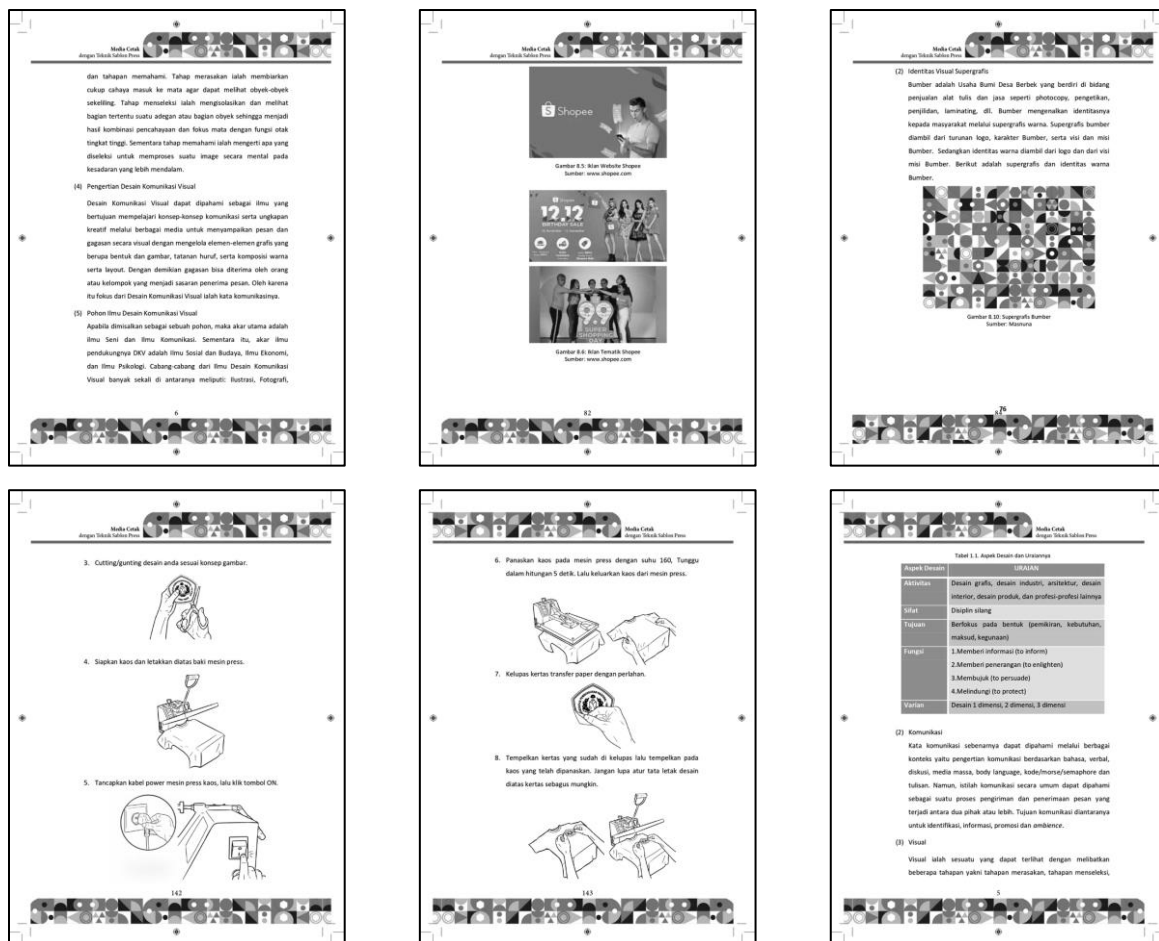
Gambar 6. Kata Pengantar Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



Gambar 5. Daftar Isi Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



Gambar 7. Desain Bab Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020



Gambar 8. Isi Buku Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press
Sumber: Masnuna, 2020

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Buku merupakan media yang paling esensial dalam belajar mengajar. Setiap perkuliahan rasanya tidak lengkap jika tidak ada buku acuan yang dijadikan dasar rujukan. Untuk itu, perlu adanya Buku Ajar yang dapat dijadikan pegangan, acuan, atau rujukan bagi mahasiswa yang membutuhkan ilmu pengetahuan dalam mengeksekusi hasil desainnya menjadi media cetak yang bisa di promosikan. Dalam buku ini membahas dan mempelajari seluruh materi yang ada di RPS DKV 2. Buku ini juga membahas bagaimana cara memproduksi souvenir dengan media cetak sablon press. Karena selama ini mahasiswa DKV mencetak media souvenir untuk keperluan tugas mereka di jasa percetakan yang harganya tentu saja tidak murah. Dengan merujuk pada buku ini, maka mahasiswa dapat mencetak hasil desain mereka sendiri sekaligus belajar cara mencetak media promosi dengan panduan yang ada di Bab 11, 12, 13 yang ada di buku ini. Dan mahasiswa dapat mempraktekkannya di Laboratorium Cetak dan Ilustrasi yang ada di gedung FAD – UPN “Veteran” Jawa Timur.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Allah SWT atas selesainya penelitian ini. Terimakasih kepada LPPM UPN “Veteran” Jatim yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan dan bantuan dana untuk mengerjakan penelitian skim PMP ini sehingga buku *Media Cetak dengan Teknik Sablon Press* ini telah terselesaikan. Terimakasih kepada Laboratorium Cetak dan Ilustrasi yang telah memberikan kesempatan untuk praktek cetak media untuk kelengkapan buku ini. Terimakasih kepada mahasiswa dalam tim kami yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Mulyadi, & Iswanto. (2017). Pengembangan Usaha Layanan Jasa Service Ambon Jaya Motor Di Desa Pateguhan-Pandaan-Pasuruan. *Jurnal Inoteks*, 21(1), 77–84. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/inotek/article/view/13224>
- Santoso, R. (2015). Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Adiwarna*, 1(6), 1–13. Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3389>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>